

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MODEL SIMULASI TERHADAP PEMAHAMAN MATERI DEMOKRASI**

*(Anggun Septiana, Holilulloh, Hermi Yanzi)*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan model simulasi terhadap pemahaman materi demokrasi kelas VIIIA di SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2015/2016.

Metode yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini sekaligus dijadikan sample yaitu 38 siswa kelas VIIIA (kelas eksperimen) dan 38 siswa kelas VIIIB (kelas kontrol). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes pemahaman, ditunjang oleh teknik dokumentasi dan pengamatan, teknik analisa data menggunakan rumus uji *t*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model simulasi dalam meningkatkan pemahaman materi demokrasi di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar yaitu 7,05 dan kelas kontrol yaitu 6,42.

**Kata kunci:** efektifitas, model simulasi, pemahaman materi demokrasi.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE EFFECTIVE USE OF THE SIMULATION MODEL ON DEMOCRACY MATERIAL**

(Anggun Septiana, Holilulloh, Hermi Yanzi)

The research aimed to analyze and describe the effect of the use of simulation models to the democracy material understanding at VIIIA class in SMP Negeri 2 Tulang Bawang Barat academic year 2015/2016.

The method used in this research was quasi-experimental method. The population in this study research was quasi-experimental method. The population in this study was 38 students grade VIIIA as the experimental class and 38 students grade VIIIB as the control class. The data in this research were collected through a test of understanding, supported by documentation and observation techniques, data analysis technique was using the t-test formula.

The results showed that there is a positive effect of the use of simulation models to increase the understanding of democracy in the class VIIIA of SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. This was demonstrated through experimental class student learning outcomes which are greater than the control class learning outcomes. Where as the experimental class students have an average value of 7.05 and a control class has average value of 6.42.

**Keywords:** effective, simulation models, understanding the material of democracy

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian fungsi pendidikan tersebut. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa belajar berbagai macam hal yang bersifat merubah tingkah laku siswa kearah lebih baik melalui pengetahuan dan pengalaman. Guru sebagai bagian dari sistem pendidikan di sekolah mempunyai tanggung jawab yang besar agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Peran guru tidak hanya sekedar penyampai materi dan pengetahuan kepada siswa, melainkan dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan belajar siswa. Guru juga berperan sebagai motivator bagi siswa terutama dalam hal pendidikan agar siswa bersemangat, aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal seorang guru harus sabar, kreatif dan menyenangkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar siswa merasa nyaman terutama dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya diukur dari meningkatnya pengetahuan anak, tetapi juga harus meningkat pemahamannya terhadap nilai-nilai moral dan nilai-nilai demokratis. Keadaan yang demikian ini menuntut guru untuk dapat meningkatkan kualitas mengajarnya melalui berbagai macam kegiatan konstruktif sehingga dapat memaksimalkan hasil pembelajaran yang mengarah pada pembentukan *Intellectual Citizenship*. Namun demikian kenyataan di

lapangan masih banyak guru yang kurang pemahamannya akan konsep demokrasi dan juga mengabaikan kewajiban profesi yang harus selalu menyesuaikan diri dan kemampuannya seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terhadap pemakaian model mengajar misalnya, masih banyak guru yang dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya selalu monoton, atau tidak terfokus pada aspek/domain yang menjadi tujuan pembelajaran dikarenakan selalu menggunakan cara-cara konvensional dan tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran serta sesuatu dengan bidang studinya.

Akibatnya hasil belajar kurang memuaskan, hal ini diduga berkaitan dengan faktor karakteristik pada saat mengajar di kelas, selain itu faktor dari siswa dan sekolah juga menyebabkan sikap siswa yang cenderung pasif.

Faktor dari guru seperti pembuatan materi pembelajaran dan proses belajar mengajar yang kurang bervariasi sehingga kesannya membosankan akan berpengaruh pada sikap siswa, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa tidak fokus pada media tersebut dan apa yang sedang diberikan guru, pemilihan metode mengajar yang kurang tepat akan menyebabkan sikap siswa tidak memperhatikan pembelajaran.

Kemudian faktor dari siswa seperti tidak ada semangat dari dalam diri siswa itu sendiri untuk menjadi yang terbaik, kurangnya motivasi atau dorongan bagi siswa baik dari guru, orang tua maupun teman-temannya, kurangnya komunikasi yang terjalin akrab antara siswa dan guru.

Selanjutnya faktor dari sekolah, sekolah sebaiknya memberikan sarana dan prasarana yang lengkap agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mengatasi hal di atas guru dapat menggunakan model pembelajaran alternatif yang mampu membuat siswa menjadi lebih aktif serta lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode simulasi. Dilapangan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah sudah pernah menggunakan model simulasi pada pokok bahasan tertentu, namun bukan pada materi demokrasi. Kali ini penulis sebagai peneliti pengamat akan mengamati jalannya proses simulasi pada pokok bahasan demokrasi di kelas VIII A SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. Model simulasi mengajak siswa untuk bermain peran dan mensimulasikan atau meragakan kasus yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian pengaruh**

Pengaruh merupakan hasil setelah dilakukannya proses penyampaian pesan sehingga menghasilkan suatu perubahan. Perubahan ini bisa bersifat baik dan buruk tergantung penerimanya. Pengaruh dapat dikatakan berhasil apabila akibat yang terjadi setelah adanya penyampaian pesan ini sesuai, artinya perubahan pada si penerima pesan seperti apa yang disampaikan dalam pesan tersebut.

### **Pengertian efektifitas**

“Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas, kuantitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektifitasnya”. Sudjana (2009:26). Efektifitas merupakan keadaan yang digunakan sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu target.

### **Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Martinis Yasmi (2013:17) “Model adalah contoh yang dipergunakan oleh ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam pembelajaran”. Sedangkan menurut NK.Roestiyah (2009:1) “ Model adalah suatu teknik pengujian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar, menyajikan bahasa pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik”. Model pembelajaran sangat berperan dalam membantu proses belajar secara efektif. Menurut Wahab, A. A (2007) “Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoritik, mudah dilakukan, dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan”. Model pembelajaran juga salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dengan menggunakan model pembelajaran guru dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

## **Kriteria penggunaan model pembelajaran**

Penggunaan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, pelaksanaannya sesuai dengan kemampuan guru, serta melihat fasilitas yang ada.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat guru juga harus berpedoman dengan rpp. Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran yang sudah dituangkan di dalam silabus, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, atau lapangan. Terdapat tiga aspek skenario model dalam suatu pembelajaran di kelas yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Setelah itu kita dapat menilai menurut Suharsimi Arikunto (2009:70) kita tidak dapat mengadakan penilaian sebelum kita mengadakan pengukuran(mengukur, menilai, dan evaluasi).

## **Pengertian model simulasi**

Menurut Roestiyah NK (1991) Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran dimana siswa bermain peran seolah-olah mengalami kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta

untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan.

## **Pengertian pemahaman**

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap informasi yang diterima, mengetahui isi informasi dan memaknai informasi yang diterima. Pemahaman seorang siswa dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa adanya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Sudjana (2010: 24) pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip,
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok,
- 3) Tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi, pada tingkat pemahaman ini seseorang mampu membuat estimasi dan prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan

implementasi dan  
konsekuensinya.

### **Tinjauan Materi Demokrasi**

Dalam bukunya Budianto (2006) menjelaskan bahwa demokrasi merupakan bentuk pemerintahan hal ini sesuai dengan kata demokrasi itu sendiri (*demos* artinya rakyat, *cratein* artinya memerintah). Demokrasi telah lama berkembang di pelosok tanah air kita, bahkan telah menjadi bagian dari budaya kita. Contoh demokrasi yang berkembang di daerah antara lain adanya musyawarah adat, rembuk desa, dan rapat. Untuk mengetahui pentingnya kehidupan demokrasi dalam masyarakat, dapat kita tinjau dari berbagai kegiatan warga masyarakat itu sendiri. Misalnya menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan RT/RW. Demokrasi dalam keluarga yaitu dimana keadaan keluarga yang menjunjung tinggi musyawarah, kerjasama, saling menghargai kebebasan untuk berpendapat, dan partisipasi semua anggota keluarga dalam membuat keputusan keruarga. Contoh misalnya ketika akan memutuskan untuk berlibur suatu keluarga tersebut membicarakan dan menyepakati bersama tujuan dan waktu pelaksanaannya.

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh efektivitas penggunaan model simulasi terhadap pemahaman materi demokrasi kelas VIII A di SMP N 2 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2015/2016”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen semu, penelitian dilakukan setelah eksperimen berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan mengukur jalannya pembelajaran dengan menggunakan tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Peneliti hanya sebagai pengamat atau observer, maka peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap jalannya penelitian. Peneliti mengambil dua kelas sebagai kelas peneliti kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Tulang Bawang Barat

### **Populasi**

Populasi dalam penelitian mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (2009) apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga populasi kelas ini yaitu semua jumlah siswa kelas VIIIA dan B.

### **Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

#### **1. Definisi Konseptual**

- a. Penggunaan model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses.

- b. Pemahaman materi demokrasi, adalah kemampuan untuk menangkap informasi yang diterima, mengetahui isi informasi dan memaknai informasi yang diterima terkait dengan materi demokrasi dalam pembelajaran PKn.

## 2. Definisi Operasional

- a. Penggunaan Model Pembelajaran Simulasi  
Penggunaan model pembelajaran simulasi adalah proses pembelajaran yang menggunakan langkah-langkah pembelajaran simulasi.

- b. Pemahaman Materi Demokrasi  
Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap informasi yang diterima, mengetahui isi informasi dan memaknai informasi yang diterima terkait dengan materi demokrasi.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, pengamatan, angket, dan dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

untuk menguji perbedaan rata-rata penulis menggunakan rumus sebagai

$$\text{berikut: } t = \frac{X-Y}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

selanjutnya untuk menguji efektifitas model simulasi menggunakan rumus:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemaparan Data Hasil Penelitian

Berdasarkan data pengelompokan hasil nilai akhir kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 73,4 untuk kelas kontrol memiliki rata-rata 63,2. Kemudian setelah nilai rata-rata kelas didapat lalu didistribusikan kedalam rumus untuk menguji perbedaan antar kedua kelas

$$t = \frac{X-Y}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

diperoleh hasil  $t$  tes 6,84 sedangkan  $t$  tabel 1,67.  $t$  tes  $>$   $t$  tabel. Sedangkan untuk menguji tingkat efektifitas penggunaan model simulasi menggunakan rumus interval yaitu:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Dan memperoleh hasil sebesar 7,6

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bersifat experiment penulis menggambarkan tentang model simulasi serta hasil penelitian pada siswa kelas VIIIA dan VIIB SMPN 2 Tulang Bawang Tengah. Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen berjumlah 38 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol berjumlah 38 siswa. Terdapat perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran antara kelas A dan B yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen pembelajaran yang diberikan menggunakan model simulasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan model simulasi. Berikut ini akan dipaparkan pembahasan masing masing variabel penelitian:

## 1. Pembelajaran dengan model simulasi

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat suasana belajar yang kondusif alternatif penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi demokrasi menurut penulis adalah simulasi. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoritik, mudah dilakukan, dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran juga salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dengan menggunakan model pembelajaran guru dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Standar penggunaan model simulasi harus memenuhi empat tahap yaitu :

### Tahap I. Orientasi

1. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
2. Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
3. Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

### Tahap II. Latihan bagi peserta

1. Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.

2. Menugaskan para pemeran dalam simulasi
3. Mencoba secara singkat suatu episode

### Tahap III. Proses simulasi

1. Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
2. Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.
3. Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
4. Melanjutkan permainan/simulasi

### Tahap IV. Pemantapan dan *debriefing*

1. Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi.
2. Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
3. Menganalisis proses
4. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
5. Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
6. Menilai dan merancang kembali simulasi.

Salah satu teori belajar yaitu teori psikologi Organismic Gestalt. Teori ini memandang bahwa jiwa manusia merupakan suatu keseluruhan yang berstruktur yang saling berinteraksi.



Teori diatas menegaskan bahwa jiwa manusia merupakan suatu keseluruhan yang berstruktur yang saling berinteraksi sama hal nya dengan model simulasi dimana dalam pelaksanaannya pemeran simulasi harus saling melengkapi, memahami, memperhatikan pemeran yang lainnya agar menimbulkan keseragaaman antar pemain proses pelaksanaannya juga terstruktur dan saling berkaitan.

Selanjutnya model ini mengajarkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan individu dan lingkungannya secara mudah. Selain itu keseluruhan struktur yang saling berinteraksi antara peserta didik dengan guru akan menghasilkan hasil belajar yang di harapkan. Dengan adanya interaksi yang baik antar guru dan peserta didik ketika guru menggunakan tiga aspek pembelajaran yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi maka akan tercipta suasana belajar yang kondusif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran seorang guru sebaiknya memperhatikan tiga aspek skenario pembelajaran di kelas yaitu eksplorasi, elaborasi, konfirmasi. Eksplorasi kaitannya dengan pembelajaran adalah tahap pembelajaran dimana siswa diminta aktif menelaah, mencari dan menemukan informasi suatu pengetahuan/konsep ilmu baru, teknik baru, metode dan rumus baru. Inti kegiatan eksplorasi adalah pelibatan siswa dalam menelaah sesuatu hal baru, entah berhubungan dengan materi pelajaran sebelumnya maupun yang benar-benar baru bagi siswa.

Pengukuran hasil penelitian tingkat efektifitas penggunaan model simulasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan kategori efektif, kurang efektif, dan tidak efektif. Pada penelitian yang penulis lakukan hasilnya adalah penggunaan model simulasi efektif digunakan. Karena dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung. Angket ini digunakan untuk menilai seberapa efektifkah model simulasi di terapkan, adakah pengaruhnya pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Hal ini didukung pada proses simulasi seorang guru mata pelajaran PKN menjalankan model simulasi sesuai dengan langkah-langkah atau prosedur yang berlaku yaitu tahap orientasi, latihan pada peserta proses simulasi dan tahap pementapan.

Pernyataan ini di ambil dari daftar jawaban angket yang di berikan kepada siswa sebagai berikut:

- a. Untuk pendapat siswa bahwa pembelajaran menggunakan simulasi dengan kategori tidak efektif berjumlah 7 siswa dari keseluruhan siswa kelas VIII A 38 siswa
- b. Untuk pendapat siswa bahwa pembelajaran menggunakan simulasi dengan kategori kurang efektif berjumlah 10 siswa dari keseluruhan siswa kelas VII A 38 siswa

Untuk pendapat siswa bahwa pembelajaran menggunakan simulasi dengan kategori efektif berjumlah 21 siswa dari 38 siswa.

## **2. Pemahaman Materi Demokrasi**

Selanjutnya untuk mengukur variabel Y pemahaman materi demokrasi penulis menggunakan tes sebagai alat ukurnya, dimana siswa diminta menjawab pertanyaan yang telah di sediakan sebagai alat ukur ketercapaian hasil belajar. Dalam penelitian ini peserta didik ditugaskan untuk membentuk menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas oleh guru mata pelajaran. Setelah membentuk kelompok siswa meragakan keadaan demokrasi baik dilingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Setelah mengikuti tahapan simulasi siswa di berikan soal tes pemahaman yang terdiri 20 soal.

Menurut teori bird and bird dalam *Learning More by Effective Study*, menjelaskan dari sisi gaya perilaku dalam proses pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk belajar melakukan aktivitas sebagai berikut:

1. *Compare*, yaitu membandingkan, menerapkan persamaan dan perbedaannya
2. *Contrack*, yaitu membedaka, menerangkan perbedaan, kelainan dari nemda, sifat, peristiwa, atau masalah
3. *Criticize*, yaitu memberikan kritik
4. *Define*, yaitu batasan secara ringkas, otoritatif sehingga beda dengan yang lainnya
5. *Explain*, yaitu menerangkan, menjelaskan, menafsirkan, mengingat dan menunjukkan materi yang dikemukakan, memberikan alasan/sebab bagi perbedaan pendapat atau hasil.

6. *Interpret*, yaitu menafsirkan, menerjemahkan memberikan contoh, memberikan kupasan, memberi ulasan suatu pokok bahasan.
7. *Evaluate*, yaitu memberikan penilaian, penilaian para ahli, maupun penilaian sendiri
8. *Justify*, yaitu memberkan, membuktikan, atau memberikan alasan bagi keputusan atau kesimpulan, berusaha dengansungguh-sungguh dengan senua kemampuan untuk meyakinkan.
9. *Prove*, yaitu membuktikan, mengemukakan, pembuktian berdasarkan fakta atau memberikan alasan yang logis dan jelas
10. *Relate*, yaitu menghubungkan, menunjukkan bahwa hal itu berhubungan satu sama lain atau bagaimana yang satu mengakibatkan yang lain, atau sama dengan yang lainnya.
11. *Summarize*, yaitu memberi ringkasan, memberikan pokok-pokok bahasan utama atau fakta-fakta dalam bentuk yang diringkas, seperti dalam ringkasan dalam satu bab.

Dilihat dari pandangan dalam pembelajaran berdasarkan teori psikologi daya menurut Nanang Hanafiah (2012 : 7) :

- a. Jiwa manusia terdiri atas berbagai daya, seperti daya ingat, pikir, menciptakan, rasa, serta kemauan.

- b. Daya ini berfungsi jika telah terbentuk dan berkembang. Oleh karena itu daya-daya itu harus dilatih.
- c. Dalam teori ini yang terpenting adalah faktor pembentukannya. Oleh karena itu psikologi daya bersifat formal. Maka untuk mengembangkan daya ingat siswa diberikan latihan.

Dari teori psikologi diatas dijelaskan bahwa diri manusia terdiri dari daya ingat, daya pikir. Daya ingat dan daya pikir dapat terbentuk dan berkembang karena sering dilatih. Kebanyakan siswa hanya mendengar, melihat saja apabila sedang belajar dikelas. Mereka terkadang sering lupa apa yang sudah dijelaskan oleh guru di kelas. Berbeda dengan penggunaan model simulasi ini siswa sendiri yang bermain peran dan menggunakan bahasa sendiri, sehingga mereka mudah mengingat dan menghafal sesuai dengan materi yang dibawakan.

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan adapun hasil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis data yang dilakukan diketahui bahwa pelaksanaan model simulasi berpengaruh terhadap pemahaman siswa terkait materi demokrasi.
2. Berdasarkan hasil nilai tes formatif yang telah dilaksanakan siswa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata kelas 7,05 dan siswa kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata kelas 6,42. Ternyata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada

hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini karena siswa kelas eksperimen diberikan pembelajaran PKn dengan menggunakan model simulasi, sedangkan siswa kelas kontrol tidak diberikan pembelajaran dengan model simulasi. Sehingga tingkat penguasaan dan pemahaman siswa berbeda dan mengakibatkan perbedaan pada hasil belajar siswa.

3. Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan rumus persamaan rata-rata dan perbedaan rata-rata dua kelompok, diperoleh hasil  $t$  tes = 6,84 dan  $t$  tabel = 1,67. Dengan taraf signifikan 5% ternyata  $t$  tes >  $t$  tabel sehingga berarti bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen > dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa model simulasi memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi demokrasi. Hal ini berarti juga apabila penggunaan model pembelajaran simulasi berpengaruh positif maka secara rasional penggunaan model pembelajaran tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi demokrasi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Siswa kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran PKn dengan model simulasi mempunyai nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi tingkat pemahaman materi dari pada siswa kelas kontrol yang tidak diberi model simulasi
2. Model pembelajaran dengan menggunakan simulasi dapat meningkatkan pemahaman materi demokrasi di SMP N 2 tulang Bawang Tengah.
3. Ada pengaruh penggunaan antara penggunaan model pembelajaran simulasi terhadap pemahaman materi demokrasi kelas VIII di SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. Berdasarkan Hasil perhitungan dan pengolahan data dari 38 siswa yang dijadikan sebagai responden.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka disarankan sebagai berikut:

1. Dalam Proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), seorang guru hendaknya menggunakan variasi model dan strategi pembelajaran termasuk menggunakan model simulasi agar dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan.
2. Kepada para siswa diharapkan agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas misalnya berani berargumentasi, menanggapi pendapat orang lain maupun

tanya jawab dengan guru. Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan efektif.

### Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Budianto, 2006. *Kewarganegaraan Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

Nanang, Hanafiah. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

NK. Roestiyah, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

NK. Roestiyah, 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wahab, Abdul Aziz 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: CV Alfabeta.

Sudjana, D. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.

Yasmin Martinis, 2013. *Strategi Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Anggota Ikapi